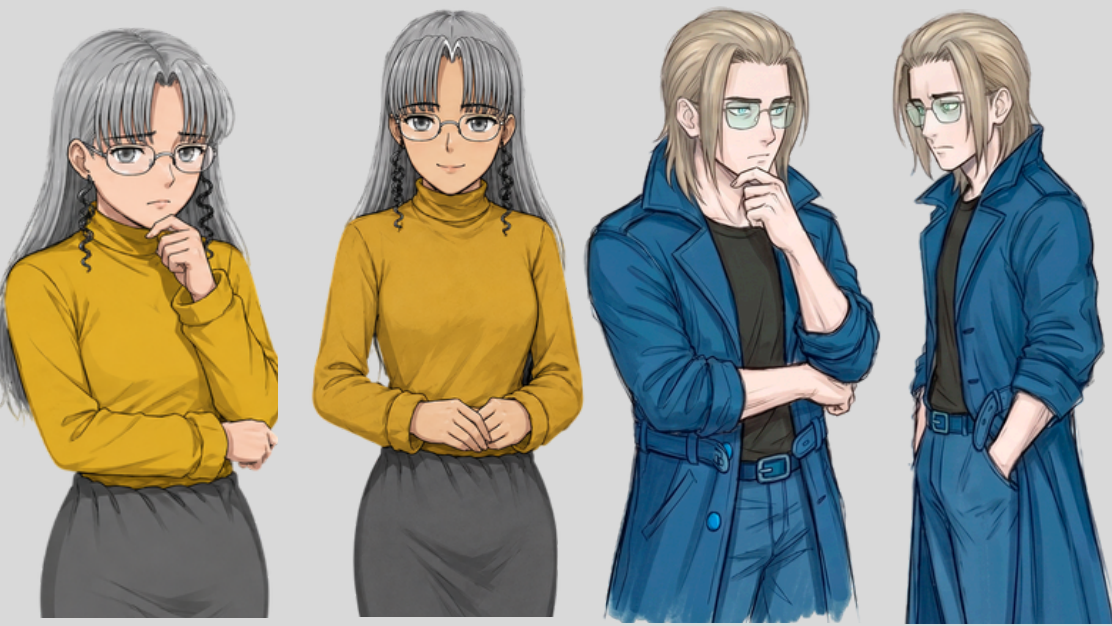


CRISTINIA

Luto, Memórias e Inteligência Artificial
RPG Narrativo Interativo

Em CRISTINIA, o jogador é transportado para uma recriação virtual de uma casa marcada por memórias e tecnologia. O jogo narra a jornada de Juninho, um jovem que encontra refúgio em uma Inteligência Artificial programada para preservar a presença e a personalidade de sua figura materna. Combinando elementos de Visual Novel e RPG Top-Down, a experiência desafia o jogador a navegar entre a exploração de cenários nostálgicos e a gestão da estabilidade emocional do protagonista. Através de um sistema de decisões e minigames integrados à rotina doméstica, cada escolha influencia diretamente os medidores de sanidade e a percepção de realidade de Juninho.



Mecânicas Integradas:

O mundo de CRISTINIA expande-se através de experiências nostálgicas. Mini-games (Easter Eggs), circuitos de corrida e desafios de precisão – não servem apenas como entretenimento, mas como pontes para recuperar memórias e pontos de sanidade.

Uso de Inteligência Artificial:

Ferramentas de IA foram utilizadas exclusivamente para prototipação visual, geração de referências artísticas e exploração de composição. Todos os assets utilizados no projeto passaram por refinamento, adaptação e edição manual pela equipe através de Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Unity.

Performance e Engenharia:

Desenvolvido em Unity com foco em otimização, garantindo uma experiência fluida mesmo em máquinas com hardware limitado. O foco é a imersão narrativa através de uma arquitetura leve e eficaz.

Identidade e Referências:

Inspirado em obras como Omori, Undertale e episódios de Black Mirror, o projeto busca equilibrar a estética acolhedora da infância com o horror psicológico do trauma.

Ciclo da Sanidade:

Exploração: O jogador interage com o ambiente.
Crise: O medidor de Sanidade é testado.

Tecnologia

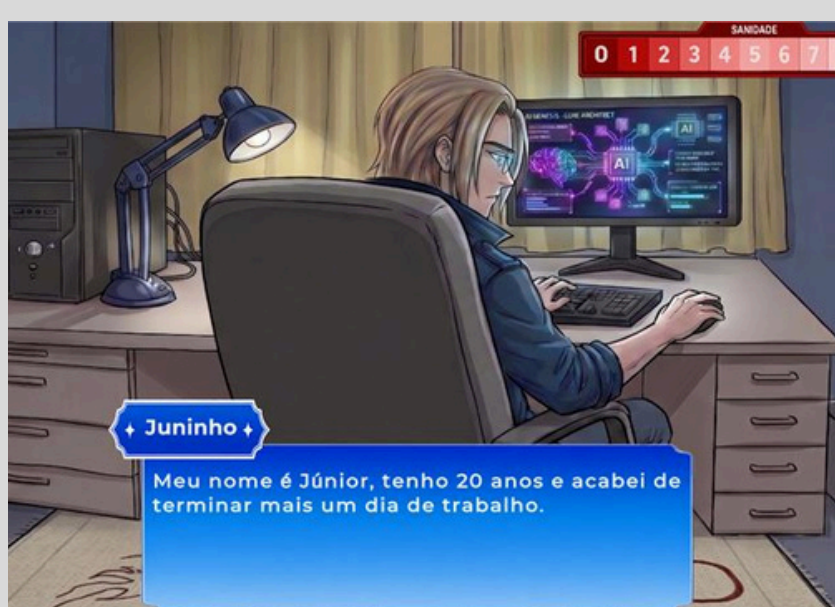
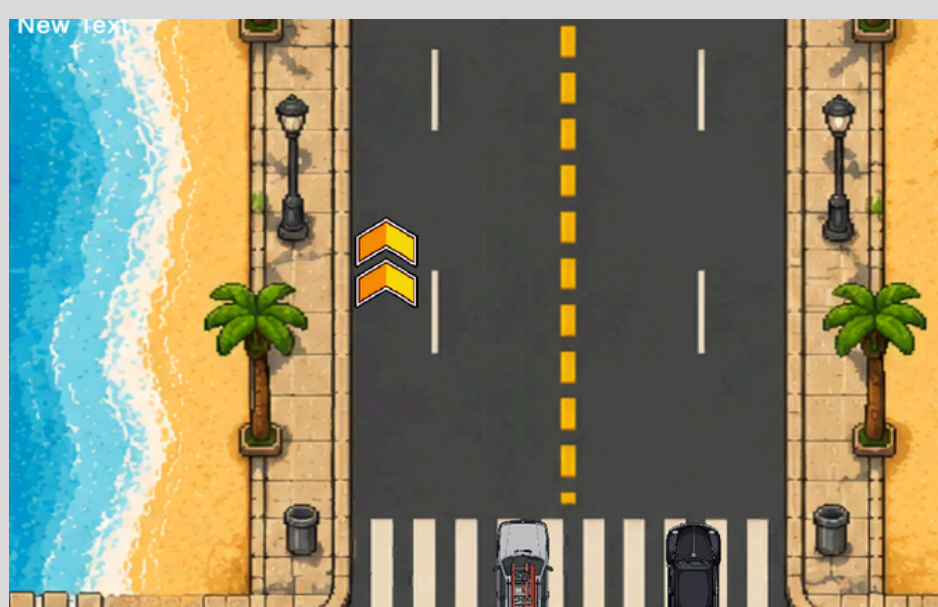
- Unity
- C#
- RPG Narrativo
- Visual Novel
- PC Windows

Gameplay

- Visual Novel com escolhas
- Sistema de Sanidade
- Múltiplos finais
- Minigames narrativos

Mundo

- Uma recriação virtual da casa da família, construída a partir das memórias de Juninho.



Equipe:

- Matheus Da Silva Gomes
- Gustavo Lopes Ribeiro
- Felipe Souza Lameu